Au Long de la Goronne

Par Glumy

Ce scénario est prévu pour un groupe de 5 à 6 aventuriers.

Synopsis

Les joueurs incarneront un groupe de Mercenaires assez efficace. Ils vont être embauchés par un marchand de la ville de Bord'Eaux pour escorter un convoi maritime (3 péniches) qui doit arriver jusqu'à Toulouz. Apparemment sans autres dangers que ceux du trajet (les péniches n'étant supposées transporter que du matériel médical de premiers soins), cette mission s'avérera plus compliquée que prévu.

D'abord, les péniches ne transportent pas réellement du matériel médical, mais du matériel scientifique (illégal en Gascoigne). Ensuite, la police scientifique de l'Église du sincère repentir les attendra à l'arrivée pour vérifier le contenu des péniches et arrêter les responsables du trafic (PJ compris).

Mais « Sans-oreille », le célèbre bandit de Toulouz les attaquera avant leur arrivée à destination. Il tentera de faire le moins de victimes possible (perte probable d'un PNJ Mercenaire). Une fois maîtrisés, il expliquera aux PJ ce qu'il attend d'eux. Il veut remplacer le chargement des péniches par un autre chargement qu'il demandera aux PJ de se procurer dans les entrepôts de Bord'Eaux (en prenant soin de s'attacher leur entière coopération par la prise en ôtage d'un autre PNJ Mercenaire). Un seul fait jouera en leur faveur, une attaque Granbretonne, qui (s'il ne leur prend pas l'envie stupide d'aller s'en mêler) fera une excellente diversion et leur permettra de fuir la ville sans encombre.

S'ils réussissent (ce qui n'est pas évident), ils n'auront plus qu'à reprendre le fleuve et faire comme si rien n'était arrivé (il faudra tout de même trouver une petite explication pour le retard considérable).

Précisions sur le timing

Le moment le plus délicat, celui qui devrait prendre le plus de temps de jeu, c'est la prise d'un dépôt marchand au cœur de Bord'Eaux. J'estime qu'il faut compter au moins 2 heures et demie, ce qui laisse 2 heures et demie pour la mise en place du jeu (30 min), l'attaque par un petit groupe de Goules (20 min), la capture par les brigands de « Sans-oreille » (1 h), l'attaque des Granbretons (15 min), et la fin du scénario (15 min).

Détails du scénario

L'embauche

L'embauche se fait dans un petit troquet du port de Bord'Eaux. L'homme qui leur propose le travail s'appelle Métros Donnalis. Il est Marchand et possède de nombreux entrepôts de marchandises à Bord'Eaux. Il a vendu, la veille, un stock de matériel médical de premiers soins (alcool, compresses, bandages et autres) à l'hospice de Toulouz, mais il doit se charger de la livraison. Comme ses affaires lui prennent tout son temps et que le voyage ne l'enthousiasme pas vraiment, il a fait appel aux PJ pour veiller à ce que les containers soient livrés à bon port. La mission ne comporte pas de risques majeurs, hormis les dangers des voyages bien connus de tous (et ils sont nombreux) et est assez bien payée. Seule ombre au tableau, une partie de la somme leur sera remise à l'arrivée à Toulouz.

La mission

Les containers sont chargés sur trois péniches, elles sont tirées chacune par deux chevaux et ont un pilote à la barre. Les PJ peuvent choisir de se répartir comme ils le désirent (tous sur la même péniche, un peu sur chaque, d'autres à cheval sur la berge…).

Les dangers d'un voyage par voie fluviale sont rares et ne proviennent pas des eaux, à une exception près : les Goules des mers qui peuvent quelquefois s'aventurer dans les fleuves. Sinon, il s'agit souvent de petites bandes de brigands qui, après avoir immobilisé les bateaux, se débarrassent des pilotes et s'emparent du chargement à l'aide de chariots.

L'attaque des Goules des mers

Cette attaque par des Goules des mers est un évènement assez peu probable sur la Goronne, mais elle permettra aux joueurs de se faire la main avec le système de combat et avec les capacités de leurs Personnages.

Les Goules des mers
FOR 3D6+6 **CON** 4D6 **TAI** 2D6+6 **INT** 3D6 **POU** 3D6 **DEX** 2D6+6 **PdV** 14 **MD** +1D4
Armure : 3 pts de peau caoutchouteuse
Armes : Sabre 60% 2D6+2 ; Morsure 45% 2D6

Compétences : Embuscade 70+1D10% ; Nager 100% ; Déplacement silencieux 30+1D10%

Les Goules sont au nombre de 1 par Mercenaire plus 3 (histoire de leur donner un peu de mal tout de même).

La capture par «Sans-oreille»

Par contre, l'attaque par les Brigands de « Sans-oreille » doit être un modèle du genre en matière d'embuscade. Il faut que les PJ aient le moins de chances possibles, qu'ils soient pris au dépourvu et qu'ils ne pensent qu'à se rendre (ou à mourir).
L'attaque se fera de nuit, sous une pluie battante. Certains des hommes de « Sans-oreille » sont des mutants et hormis une apparence monstrueuse, ils font preuve de capacités spéciales très intéressantes dans leur métier, notamment :

- **« Murmur »**
  A des pattes de chats en guise de pieds, ce qui rend ses mouvements indécelables à une oreille humaine.
- **« Grismin »**
  A la peau aussi dure et de même couleur que la roche, ce qui lui donne une résistance digne d'une armure.
- **« Zoreil »**
  A des oreilles immenses qui lui permettent d'entendre de très loin.
- **« Frakass »**
  Ses mains ont été remplacées par des pinces de crabe. Il est d'une efficacité terrible en combat.
- **« Caméléon »**
  Peut donner à sa peau la coloration qu'il veut.

De plus, la bande à « Sans-oreille » compte plus d'une centaine d'hommes qui lui sont tous dévoués, corps et âmes.

Par contre, les PJ doivent être capturés vivants, dans la mesure du possible.

Les Brigands
FOR 3D6 **CON** 3D6 **TAI** 3D6 **INT** 3D6 **POU** 3D6 **DEX** 3D6
Armure : cuir 1D6 - 1

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Rapière	60 %	60 %	1D6 + 1
Dague	80 %	20 %	1D4 + 2

Compétences : Embuscade 70 % + 1D10 ; Se cacher 80 % + 1D10 ; Déplacement silencieux 60 % + 1D10

Murmur
FOR 13 **CON** 11 **TAI** 13 **INT** 9 **POU** 15 **DEX** 18 **PdV** 12
Armure : cuir 1D6 - 1

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Rapière	70 %	70 %	1D6 + 1
Dague	85 %	50 %	1D4 + 2

Compétences : Embuscade 95 % ; Se cacher 88 % ; Déplacement silencieux 150 %

Grismin
FOR 18 **CON** 17 **TAI** 15 **INT** 10 **POU** 11 **DEX** 10 **PdV** 20
Armure : 1D12 + 6 de peau rocheuse

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Hache à 2 mains	70 %	50 %	4D6

Compétences
Embuscade 81 % ; Se cacher 75 % ; Déplacement silencieux 60 %

Zoreil
FOR 12 **CON** 11 **TAI** 10 **INT** 11 **POU** 12 **DEX** 14 **PdV** 11
Armure : cuir 1D6 - 1

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Rapière	80 %	70 %	1D6 + 1
Dague	85 %	50 %	1D4 + 2

Compétences : Embuscade 87 % ; Se cacher 85 % ; Déplacement silencieux 98 % ; Ecouter 130 %

Frakass
FOR 20 **CON** 18 **TAI** 21 **INT** 08 **POU** 10 **DEX** 8 **PdV** 24
Armure : cuir 1D6 - 1

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Pinces*	60 %	50 %	3D8 + 2D6

** Les Pinces de Frakass sont indestructibles par des moyens normaux.*

Compétences : Embuscade 50 % ; Se cacher 30 % ; Déplacement silencieux 30 %

Bien sûr, « Sans-oreille » ne tient pas à ce que les Mercenaires soient tués.

L'entrepôt

« Sans-oreille » va demander aux aventuriers de voler le contenu d'un entrepôt de Bord'Eaux. Évidemment, il va essayer de les convaincre (mais il va prendre en otage un des PNJ, histoire d'être sûr). Pour ce faire, il peut leur révéler que le contenu des péniches n'est pas celui qui était prévu, ou leur parler du complot contre Blanche Asays, mais s'il peut l'éviter, il le fera (rien ne peut l'assurer que les PJ partagent ses opinions).

Cet entrepôt contient des caisses pleines du fameux matériel médical.

« Sans-oreille » va fournir aux Personnages un plan des lieux et une liste du matériel à disposition. Ils seront alors libres d'échafauder le plan qu'ils veulent pour entreprendre ce vol audacieux (personne hormis Carl de Bord'Eaux n'a réussi à voler les marchands de Bord'Eaux).

L'invasion Granbretonne

À moins que leur plan ne soit parfait, ils vont probablement, à un moment ou un autre, se faire découvrir par des gardes ou des habitants. Mais, à l'instant où ils se croiront perdus, une attaque massive de la part des Granbretons va détourner l'attention générale et leur permettre de filer. Sauf s'ils décident de se battre contre les envahisseurs (ce qui serait complètement stupide), auquel cas les chances qu'ils meurent pendant l'attaque seraient très grandes.

L'arrivée à Toulouz

Après ça, les Personnages n'ont plus qu'à retourner chez « Sans-oreille » pour qu'il libère son otage, et ensuite, qu'à finalement arriver à Toulouz, où les attend la police scientifique. Laquelle sera tellement surprise et furieuse de ne trouver dans les péniches que du matériel médical, qu'elle se retournera contre le délateur et le fera incarcérer. Blanche Asays, reconnaissante, offrira aux Personnages des soins gratuits et des prospectus de propagande ;-)